

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *TRUTH OR DARE*
DENGAN KONTEKS KEARIFAN LOKAL TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI
ALJABAR KELAS VII MTs TIJAROTAL LANTABUR**

SKRIPSI

Oleh:

SITI AYUNI

NIM: 332022001

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2026**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *TRUTH OR DARE*
DENGAN KONTEKS KEARIFAN LOKAL TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI
ALJABAR KELAS VII MTs TIJAROTAL LANTABUR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**

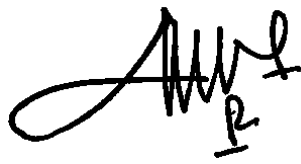
**Oleh:
Siti Ayuni
NIM. 332022001**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
AGUSTUS 2026**

Skripsi oleh Siti Ayuni ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Palembang, 6 Agustus 2026

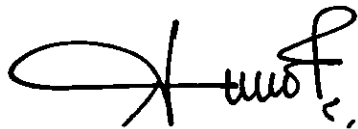
Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Refi Yuliani' with a stylized flourish at the end.

Dr. Refi Elfira Yuliani, S.Si., M.Pd.

Palembang, Agustus 2026

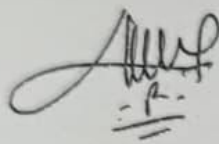
Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nyimas Inda Kusumawati' with a stylized flourish at the end.

Nyimas Inda Kusumawati, S.Si., M.Pd.

Skripsi oleh Siti Ayuni ini telah dipertahankan didepan penguji pada tanggal 26 Agustus 2026

Dewan Penguji,



Dr. Refi Elfira Yuliani, S.Si., M.Pd.

Ketua



Nyimas Inda Kusumawati, S.Si., M.Pd

Anggota



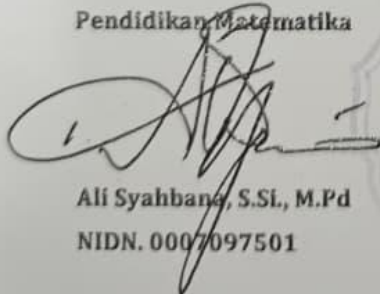
Rieno Septra Nery, S.Si., M.Pd

Anggota

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Matematika



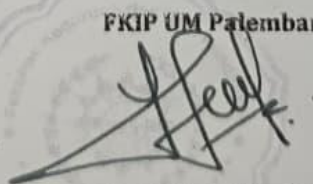
Ali Syahbana, S.Si., M.Pd

NIDN. 0007097501

Mengesahkan

Dekan

FKIP UM Palembang



Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.

NIDN. 0023036701

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Ayuni
NIM : 332022001
Program Studi : Pendidikan Matematika
Tlp/Hp : 088287664866

Menyatakan bahwa skripsi berjudul:

"Pengaruh Media Pembelajaran *Truth or Dare* dengan Konteks Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Aljabar Kelas VII MTs Tijarotal Lantabur", beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya menerima segala sanksi yang berlaku atau yang ditetapkan untuk itu, apabila di kemudian ternyata pernyataan saya tidak benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, Agustus 2026

Yang Menyatakan



Siti Ayuni

NIM. 332022001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jika bukan karena doa orang tua dan dukungan keluarga, mungkin aku tidak akan mencapai di titik ini”

“Jangan bandingkan proses mu dengan proses orang lain, karena semua orang mempunyai jalannya masing masing”

“Man Jadda Wajada (Barang siapa yang bersungguh sungguh, ia akan mencapai tujuannya)”

“Kerja keras membuka jalan, doa menyempurnakan hasilnya”

PERSEMBAHAN:

Dengan segala rasa syukur dan rasa bahagia, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- ❖ Allah SWT atas limpahan rahmat, kelancaran dan kemudahannya, skripsi ini dapat terselesaikan.
- ❖ Orang tuaku Muhith dan Mursiyah, yang selalu menjadi alasan saya untuk terus berjuang. Terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, kasih sayang yang tulus, serta pengorbanan dan dukungan yang tiada henti. Terima kasih atas setiap perjuangan dan kepercayaan yang telah diberikan sehingga saya mampu menyelesaikan pendidikan ini. Semoga karya ini dapat menjadi salah satu bentuk kebahagiaan dan kebanggaan untuk abah dan emak.
- ❖ Untuk kakak kakakku tersayang Yusuf Supriatna, Abdur Rohim, Syekh Alim Maulana, teh Rosikah dan adikku tersayang Miftahul Jannah dan M. Fahri serta si kecil yang selalu dirindukan Althaf terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. Terima kasih atas doa,

dukungan, motivasi dan canda tawa yang selalu menguatkan saya di setiap langkah. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan dan kesuksesan kepada kita semua. Terima kasih telah menemani perjalanan ini hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi salah satu kebanggaan bagi keluarga kita.

- ❖ Untuk guruku terhormat, Pak Ustadz Sururi dan Ibu Ustadzah Nunung Nurjannah, terima kasih atas setiap ilmu yang diajarkan, setiap nasihat yang disampaikan dan setiap doa yang dipanjatkan. Semoga Allah senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan dan kebahagiaan kepada pak dan ibu.
- ❖ Dosen Pembimbing Ibu Dr. Refi Elfira Yuliani, S.Si., M.Pd. dan ibu Nyimas Inda Kusumawati, S.Si., M.Pd yang telah membimbing, mengarahkan dan kesabaran dalam penyusunan skripsi ini. Setiap masukan dan kritikan membangun yang diberikan ibu – ibu sekalian yang telah membentuk skripsi ini menjadi karya yang lebih baik.
- ❖ Untuk sahabat sahabatku tersayang, Teh Mira, Sarah, Miftah dan Kirana. Terima kasih telah hadir dalam setiap suka dan duka, memberikan semangat saat lelah, memberikan dukungan dan pengertiannya. Kebersamaan, canda tawa dan kenangan yang telah kita lalui akan selalu menjadi bagian berharga dalam hidup saya.
- ❖ Teman teman seperjuangan angkatan 22, Aditya Dwiyanti, Eliiana Eka Ristiani, Deby Marissa, Sanifah Sila, Putri Ayu Rezeki dan Tria Anggraini. Terima kasih atas bantuan, nasihat, tawa dan semangat yang selalu mengiringi langkah. Tidak terasa dari 2022 – 2026 kita telah bersama sudah banyak yang telah kita lalui sehingga kita bisa berada di titik ini. Dan untuk Silvi Dwi Ananda, terima kasih telah menjadi teman seperjuangan yang selalu menguatkan di setiap proses hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, tempat berkeluh kesah, saling menguatkan dan menemani dalam setiap proses. Kalian memiliki cerita dan tempat tersendiri dalam hidup saya. Semoga hubungan kita tetap terjalin dengan baik dan

bertemu lagi di versi terbaik kita. Kejarlah cita citamu dan wujudkan mimpimu.

- ❖ Almamater hijau kebanggaanku, Universitas Muhammadiyah Palembang, tempatku mencari ilmu, menambah ilmu serta memperoleh pengalaman dan pembelajaran yang berharga.
- ❖ Terakhir diriku sendiri, terima kasih kepada diriku sendiri Siti Ayuni karena telah bertahan dari semua suka dan duka yang telah terlewati hingga berada di titik ini. Memang tidak mudah tetapi saya bisa bertahan di atas kegelisahan, keraguan dan ketertinggalan ini. Terima kasih karena tetap semangat dan percaya bahwa diri ini bisa menyelesaikan pendidikan yang sudah dimulai diatas ketertinggalan ini. Tiga tahun yang terlewati bukanlah akhir dari segalanya, melainkan proses yang mengajarkan arti kesabaran, keteguhan dan perjuangan. Terima kasih telah bangkit dan tetap percaya pada kemampuan diri hingga akhirnya mampu menyelesaikan skripsi ini. Semoga pencapaian ini menjadi pengingat bahwa setiap orang memiliki waktu dan jalannya masing masing. Teruslah belajar, berkembang dan jangan pernah berhenti mengejar mimpi.

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *TRUTH OR DARE* DENGAN KONTEKS
KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI
ALJABAR KELAS VII MTs TIJAROTAL LANTABUR**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Media Pembelajaran *Truth or Dare* dengan Konteks Kearifan Lokal terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas VII MTs Tijarotal Lantabur pada materi Aljabar. Metode penelitian yang diterapkan adalah eksperimen dengan rancangan *Posttest Only Control Design*. Pemilihan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Purposive Sampling* dimana sampel terdiri dari 28 peserta didik kelas VII.1 sebagai kelompok eksperimen yang diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media *Truth or Dare* dengan konteks kearifan lokal, serta 29 peserta didik dari kelas VII.2 sebagai kelompok kontrol yang pembelajarannya tidak menggunakan media *Truth or Dare*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa hasil belajar yang terdiri dari 5 soal uraian yang telah divalidasi oleh 3 validator ahli bidang matematika. Analisis data dilakukan dengan uji - t setelah memenuhi syarat uji normalitas, uji homogenitas dan analisis *effect size Cohen's d*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata - rata pada kelompok eksperimen (74,107) lebih tinggi dari pada nilai rata - rata kelompok kontrol (62,586) dengan nilai $t_{hitung} = 5,424 > t_{tabel} = 2,004$ pada tingkat signifikansi 0,05. Hasil analisis juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Besarnya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* dengan konteks kearifan lokal dianalisis menggunakan *Cohen's d* dan diperoleh nilai 1,4374 yang termasuk dalam kategori efek sangat besar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* dengan konteks kearifan lokal memberikan pengaruh yang kuat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi aljabar.

Kata kunci: media pembelajaran, *Truth or Dare*, kearifan lokal, hasil belajar, Aljabar

**THE EFFECT OF TRUTH OR DARE LEARNING MEDIA WITH A LOCAL
WISDOM CONTEXT ON STUDENTS' ALGEBRA LEARNING OUTCOMES IN
GRADE VII MTs TIJAROTAL LANTABUR**

Abstract

This study aims to analyze the effect of "Truth or Dare" learning media incorporating local wisdom on the mathematics learning outcomes of 7th-grade students at MTs Tijarotal Lantabur regarding the topic of Algebra. An experimental method using a Posttest-Only Control Design was employed. Purposive sampling was used to select the participants: 28 students from class VII.1 served as the experimental group (taught using the "Truth or Dare" media with local wisdom context), while 29 students from class VII.2 served as the control group (taught without the "Truth or Dare" media). The research instrument consisted of a learning outcome test comprising five essay questions validated by three mathematics education experts. Data analysis involved a t-test, following the fulfillment of normality and homogeneity test requirements, as well as a Cohen's d effect size analysis. The results indicate that the mean score of the experimental group (74.107) was higher than that of the control group (62.586), with a calculated t-value of 5.424 exceeding the critical t-value of 2.004 at a 0.05 significance level. The analysis also yielded a significance value of 0.001 ($p < 0.05$), leading to the rejection of the null hypothesis (H_0) and the acceptance of the alternative hypothesis (H_a). The magnitude of the effect was analyzed using Cohen's d, resulting in a value of 1.4374, which falls into the "very large effect" category. These findings demonstrate that the use of "Truth or Dare" learning media incorporating local wisdom has a strong positive impact on improving students' learning outcomes in algebra.

Keywords: learning media, Truth or Dare, local wisdom, learning outcomes, Algebra

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Truth or Dare* dengan Konteks Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Aljabar Kelas VII MTs Tijarotal Lantabur”** dan tidak lupa pula sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, sahabat serta keluarga dan pengikutnya hingga akhir zaman. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas Muhammadiyah Palembang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah memberikan izin dalam penelitian.
2. Bapak Ali Syahbana, S.Si., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Palembang.
3. Ibu Dr. Refi Elfira Yuliani, S.Si., M.Pd., selaku Pembimbing I Skripsi atas segala bimbingan, arahan, material serta saran yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Ibu Nyimas Inda Kusumawati, S.Si., M.Pd., selaku Pembimbing II Skripsi atas segala bimbingan, arahan, material serta saran yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Bapak Rieno Septra Nery, S.Si., M.Pd, Ibu Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd. dan Ibu Hj. Dra. Halimah Tu'sa'diah yang telah bersedia sebagai validator ahli pakar pada penelitian ini
6. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Matematika serta Karyawan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang yang telah memberikan ilmu yang tak terhingga.

7. Kepala Madrasah MTs Tijarotal Lantabur Palembang dan Guru mata pelajaran Matematika MTs Tijarotal Lantabur Palembang yang telah membantu dan memberikan izin dalam melaksanakan penelitian.
8. Peserta didik kelas VII.1 dan VII.2 yang telah membantu berpartisipasi dalam penelitian ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi hingga dapat terselesaikan yang tak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan keberkahan, rahmat dan karunia nya kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi kita semua.

Palembang, Agustus 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Hipotesis Penelitian.....	7
G. Variabel Penelitian.....	8
H. Daftar Istilah.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i>	10
3. Teori Belajar	16
4. Kearifan Lokal	18
5. Hasil Belajar	19
6. Materi Pembelajaran	21
7. Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Pertama	25
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	27

BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Metode dan Jenis Penelitian.....	31
B. Rancangan Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
D. Instrumen Penelitian	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Teknik Analisis Data.....	34
1. Uji Prasyarat	34
2. Pengujian Hipotesis	36
G. Tahap – tahap Penelitian	38
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	40
A. Deskripsi Data.....	40
B. Analisis Data	48
1. Uji Prasyarat	48
2. Pengujian Hipotesis	53
BAB V PEMBAHASAN	57
A. Implementasi Media Pembelajaran <i>Truth or Dare</i> Dengan Konteks Kearifan Lokal terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.....	57
B. Hambatan dan Kelebihan Selama Proses Penelitian.....	65
BAB VI PENUTUP	67
A. Kesimpulan	67
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
RIWAYAT HIDUP.....	160

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Terhadap Penelitian Terdahulu	28
Tabel 3.1 Rancangan Penelitian	32
Tabel 3.2 Populasi Peserta Didik	32
Tabel 4.1 Data Hasil Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	48
Tabel 4.2 <i>Tests of Normality</i> menggunakan <i>Shapiro Wilk</i>	49
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
Tabel 4.4 <i>Test of Homogeneity of Variance</i>	52
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Tes Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	53
Tabel 4.6 <i>Independent Samples Test</i>	54
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2 Hipotesis Dua Arah.....	37
Gambar 4.1 Komentar/Saran Uji Validasi Materi (soal)	41
Gambar 4.2 Komentar/saran Perbaikan Uji Validasi Bahasa	42
Gambar 4.3 Penggunaan variabel x	42
Gambar 4.4 Penggunaan tanda tanya untuk kalimat tanya	43
Gambar 4.5 Penggunaan tanda seru untuk kalimat perintah	43
Gambar 4.6 Penggunaan titik tiga untuk kalimat isian.....	44
Gambar 4.7 Penggunaan istilah yang benar.....	44
Gambar 4.8 Komentar/Saran Perbaikan uji validasi bahasa setelah revisi	45
Gambar 4.9 Tidak perlu spasi untuk tanda tanya	46
Gambar 4.10 Komentar/Saran Perbaikan Uji Validasi Bahasa Setelah Revisi	46
Gambar 4.11 Komentar/Saran Perbaikan Uji Validasi Media.....	47
Gambar 4.12 Normal $Q - Q$ Plot of Eksperimen	50
Gambar 4.13 Normal $Q - Q$ Plot of Kontrol	50
Gambar 4.14 Visualisasi Pengujian Hipotesis	55
Gambar 5.1 Dokumentasi Pertemuan 1 Kelas Eksperimen	58
Gambar 5.2 Peserta Didik Menggunakan Kartu Truth or Dare	60
Gambar 5.3 Peserta Berdiskusi Menyelesaikan Pertanyaan.....	60
Gambar 5.4 Dokumentasi Peserta Didik Menjawab Pertanyaan.....	61
Gambar 5.5 Dokumentasi Pertemuan 1 di kelas kontrol.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1: Lembar Pengesahan Dosen Pembimbing Dekan FKIP	74
lampiran 2: Surat Permohonan Riset.....	75
lampiran 3: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	76
lampiran 4: Kartu Bimbingan Skripsi	77
lampiran 5: Surat Persetujuan Ujian Skripsi.....	80
lampiran 6: Bentuk Soal Posttest	81
lampiran 7: Rubrik Penskoran Soal Posttest	82
lampiran 8: Daftar Nama nama Peserta Didik.....	84
lampiran 9: Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	85
lampiran 10: Modul Ajar Kelas Kontrol	93
lampiran 11: Lembar Jawaban Posttest Peserta Didik	99
lampiran 12: Data Hasil Posttest Peserta Didik.....	107
lampiran 13: Uji Normalitas Nilai Hasil Belajar Peserta Didik.....	108
lampiran 14: Uji Homogenitas Nilai Hasil Belajar Peserta Didik.....	115
lampiran 15: Uji Hipotesis Nilai Hasil Belajar Peserta Didik.....	119
lampiran 16: Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	124
lampiran 17: Dokumentasi Kelas Kontrol.....	128
lampiran 18: Media Truth or Dare	130
lampiran 19: Surat Permohonan Validasi	141
lampiran 20: Lembar Validasi Ahli Materi.....	144
lampiran 21: Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	147
lampiran 22: Lembar Validasi Ahli Media.....	156
lampiran 23: Hasil Uji Plagiasi.....	159

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha komunitas, khususnya para pengajar, untuk mengarahkan siswa menuju kematangan. Kualitas pendidikan bagi warga negara harus menjadi fokus utama bagi negara yang berambisi untuk berkembang. Setiap pelajar diwajibkan untuk mempelajari matematika guna mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta keterampilan kolaboratif. Eksistensi manusia bergantung pada pendidikan. Pendidikan merupakan elemen krusial yang berkontribusi terhadap perkembangan suatu bangsa.

Menurut Anike *et al.* (2018), matematika merupakan fondasi untuk berbagai disiplin ilmu dan berperan dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas serta kompetitif. Di samping itu, matematika berkontribusi dalam mengembangkan disiplin, pemikiran inovatif, dan kemampuan kolaborasi, yang sangat krusial dalam era persaingan yang ketat saat ini.

Tujuan dari pembelajaran matematika bukan hanya untuk menguasai pengetahuan mengenai konsep-konsep matematika, tetapi juga agar siswa dapat menerapkan konsep tersebut dalam menyelesaikan masalah dan membangun sikap positif terhadap matematika. Oleh sebab itu, pengajaran matematika seharusnya disajikan dengan metode yang menarik, menyenangkan, dan berorientasi pada penyelesaian masalah, sambil memberikan peluang bagi siswa untuk mengekspresikan pemikiran mereka dalam mencari solusi (Hidayat, 2019). Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang memerlukan pemahaman yang mendalam, karena dalam proses belajar, siswa tidak hanya diwajibkan untuk menghafal rumus, tetapi juga untuk memahami konsep-konsep yang esensial dalam menyelesaikan berbagai masalah. Oleh sebab itu, prestasi belajar dalam matematika seharusnya mendapatkan perhatian karena berperan sebagai salah satu tolak ukur keberhasilan proses pendidikan. Namun, berbagai studi menunjukkan bahwa pencapaian belajar matematika siswa masih belum memuaskan,

sehingga diperlukan usaha untuk meningkatkan mutu pengajaran. Meskipun demikian, dari tingkat taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi, matematika adalah disiplin ilmu yang harus dipelajari oleh setiap pelajar. Namun, banyak pelajar yang merasa bahwa matematika terlalu menantang, sehingga berdampak pada hasil belajar yang tidak memuaskan. Matematika sering dijadikan tolak ukur keberhasilan pendidikan, sehingga pencapaian dalam bidang ini harus diawasi dengan teliti (Saraswati & Sulistyani, 2023).

Berdasarkan penelitian akademis Kurikulum Merdeka oleh Wahyudin *et al.* (2024), sekitar 20% pelajar di Indonesia menghadapi beragam tingkat kesulitan dalam belajar. Hambatan ini sering timbul akibat kombinasi faktor internal, seperti keadaan kesehatan fisik dan mental, serta faktor eksternal, seperti lingkungan keluarga dan pendidikan. Di sejumlah daerah, kurangnya akses terhadap pendidikan berkualitas juga merupakan salah satu faktor utama yang menyebabkan kesulitan belajar (Nurfatimah *et al.*, 2022). Fenomena tersebut mengindikasikan ketidaksetaraan dalam sistem pendidikan yang harus segera diatasi. Usaha untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran memerlukan kolaborasi antara pemerintah, pendidik, dan masyarakat.

Sebaliknya, pencapaian akademis siswa akan mengalami peningkatan apabila mereka memiliki dorongan yang kuat terhadap materi yang diajarkan. Motivasi belajar merupakan pendorong yang berasal dari internal atau eksternal siswa, yang membangkitkan semangat untuk belajar dan mengarahkan aktivitas belajar agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai (Gani *et al.*, 2022). Minimnya motivasi siswa dalam belajar mungkin berhubungan dengan rendahnya pencapaian akademis mereka. Hal ini sejalan dengan pernyataan dalam penelitian Saputro *et al.* (2021) bahwa untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, siswa harus termotivasi untuk belajar. Karena motivasi memiliki hubungan erat dengan hasil pembelajaran, pendidik harus memberikan perhatian lebih kepada motivasi peserta didik. Pengajar juga memainkan peran krusial dalam mendukung siswa untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal (Harmelia & Djuwita, 2022).

Pendidik dapat memanfaatkan alat edukasi untuk meningkatkan motivasi

siswa sekaligus meminimalkan penggunaan kata-kata yang berlebihan serta mencegah kesalahpahaman konseptual (Januaris *et al.*, 2022). Pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat komunikasi pesan sangat krusial agar pengajar dapat memaksimalkan proses pendidikan di ruang kelas. Media pembelajaran merujuk pada alat, baik perangkat keras maupun perangkat lunak, yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan materi kepada murid (Magdalena *et al.*, 2021). Media pendidikan dapat menghasilkan pengalaman belajar yang dinamis dan menyenangkan bagi para pelajar (Sudirman & Ardiani, 2026). Oleh karena itu, media pendidikan diharapkan mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, serta menjadi sarana yang sangat penting dalam mengoptimalkan aktivitas pembelajaran di kelas (Puspitorini & Deptiyani, 2020).

Kemajuan teknologi dalam sektor pendidikan mengharuskan adanya metode pembelajaran yang lebih efisien dan efektif. Oleh karena itu, demi mencapai hasil yang maksimal, penting untuk mengurangi atau bahkan menghapus dominasi metode pengajaran yang terlalu verbal dengan memanfaatkan media pembelajaran. Saat ini, pemanfaatan media pembelajaran semakin diperlukan akibat tuntutan zaman; kompleksitas kehidupan yang meningkat menyebabkan materi yang harus dipelajari menjadi lebih sulit, sehingga proses pembelajarannya pun menjadi lebih menantang. Dalam konteks ini, media dapat berperan dalam mempermudah pemahaman konsep-konsep yang kompleks.

Materi pembelajaran seharusnya menerapkan pendekatan yang efisien dengan mengintegrasikan elemen-elemen keberagaman dan kearifan lokal. Pendidik dapat memilih sumber pembelajaran yang ada di sekitar mereka untuk mendukung proses belajar siswa; sumber tersebut juga dikenal sebagai media pembelajaran lokal atau media yang berakar pada kearifan lokal. Kearifan lokal, menurut Alfian (2013), didefinisikan sebagai cara hidup dan pengetahuan, serta strategi yang diimplementasikan dalam aktivitas masyarakat lokal untuk memenuhi kebutuhan mereka. Menurut para ahli, media pembelajaran lokal merujuk pada objek-objek yang ada di sekitar

tempat tinggal suatu komunitas tertentu yang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Sebagai contoh, media pembelajaran lokal yang terdapat di sekitar lokasi penelitian meliputi pempek, rumah limas, ampera, songket, dan sebagainya.

Pengajaran yang memanfaatkan kearifan lokal dapat menghasilkan atmosfer pembelajaran yang lebih dinamis dan melibatkan peserta didik. Melalui aktivitas praktis seperti proyek lapangan atau permainan matematika klasik, siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, evaluasi mengenai pengembangan media pembelajaran matematika yang berlandaskan kearifan lokal menjadi krusial untuk memperdalam pemahaman siswa di tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan ketertarikan belajar, tetapi juga memfasilitasi siswa dalam menghubungkan konsep matematika dengan konteks nyata dalam kehidupan mereka. Diharapkan, pendekatan ini mampu memberikan sumbangan signifikan dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang efisien dan berarti, serta memperkuat fondasi pengetahuan matematika yang akan mereka aplikasikan di tingkat selanjutnya.

Untuk memperbaiki hasil akademik siswa, diperlukan usaha untuk menggabungkan media pembelajaran yang berbasis permainan dalam proses belajar. Sumber pembelajaran yang memanfaatkan permainan interaktif dapat memperbaiki pemahaman serta meningkatkan motivasi siswa. Melalui permainan, pengalaman pendidikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, meningkatkan partisipasi mereka, serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar (Karimah *et al.*, 2025). Efektivitas media pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan matematika telah menjadi semakin nyata dalam beberapa tahun terakhir karena mampu mendorong keterlibatan siswa, memperjelas pemahaman konseptual, dan meningkatkan hasil belajar. Selain itu, media ini dapat berfungsi sebagai alat bagi siswa untuk mengeksplorasi, menemukan, mengekspresikan, berkreasi, dan belajar dengan cara yang menyenangkan (Rihlasyita & Rahmawati, 2022). Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten pelajaran, memperkaya pemahaman mereka, dan pada akhirnya

meningkatkan motivasi belajar.

Salah satu instrumen edukatif yang mengasyikkan yang diterapkan dalam studi ini adalah permainan *Truth or Dare*. Alat bantu pendidikan ini digunakan dalam kelompok dengan dua jenis kartu: kartu *Truth* dan kartu *Dare*. Kartu *Truth* mencakup pertanyaan yang harus dijawab dengan “Benar” atau “Salah”, sementara kartu *Dare* mengandung pertanyaan yang memerlukan jawaban komprehensif beserta langkah-langkah penyelesaian atau penjelasan. Setiap kartu memiliki nilai yang bervariasi berdasarkan tingkat kesulitannya, sehingga alat ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengumpulkan poin melalui pertanyaan yang diajukan. Perangkat ini juga menawarkan umpan balik yang menjadikan proses pembelajaran lebih inspiratif dan efisien. Melalui instrumen *Truth or Dare*, diharapkan siswa dapat belajar dengan maksimal, yang akan berkontribusi positif terhadap peningkatan prestasi akademik mereka.

Sejalan dengan penelitian terdahulu, menurut Pengambu *et al.* (2023), hasil analisis data dan diskusi menunjukkan bahwa permainan *Truth or Dare* berpengaruh terhadap prestasi akademik siswa kelas V dalam mata pelajaran matematika di Sekolah Dasar Inpres Kakaskasen II. Hal ini dibuktikan melalui uji Wilcoxon, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00, yang lebih rendah dari 0,05. Di samping itu, nilai rata-rata pada *pre-test* tercatat 50, sedangkan nilai rata-rata pada *post-test* mengalami peningkatan menjadi 88. Temuan ini mengindikasikan adanya kemajuan dalam prestasi akademik siswa setelah terlibat dalam pembelajaran yang memanfaatkan permainan *Truth or Dare*.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian Sitohang *et al.* (2023), temuan penelitian ini juga mengindikasikan bahwa media *Truth or Dare* mampu meningkatkan kinerja akademik siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri No. 122357, Pematang Siantar. Peningkatan nilai yang diraih siswa antara *pre-test* dan *post-test* menunjukkan hal tersebut. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media kartu *Truth or Dare* berkontribusi positif terhadap pencapaian akademik siswa kelas IV di sekolah tersebut.

Berdasarkan analisis penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa

peneliti sebelumnya yang menerapkan media pembelajaran *Truth or Dare* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai akibatnya, peneliti berminat untuk melaksanakan eksperimen yang menerapkan pembelajaran melalui media *Truth or Dare* dengan konteks kearifan lokal pada materi aljabar sebagai solusi alternatif terhadap permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya.

Pemanfaatan permainan *Truth or Dare* sebagai alat pembelajaran adalah solusi bagi pendidik yang ingin melaksanakan proses pembelajaran yang efisien dan berkualitas, untuk membantu siswa memahami materi, meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam studi matematika, serta berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik mereka. Diharapkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Truth or Dare* dalam konteks pengetahuan lokal akan memperbaiki pencapaian akademik siswa di bidang matematika, terutama dalam aljabar untuk kelas V. Media pembelajaran *Truth or Dare*, yang berlandaskan pada konteks pengetahuan lokal, mampu memperdalam pemahaman dan ketertarikan siswa melalui metode yang lebih interaktif dan menghibur.

Dengan demikian, media pembelajaran *Truth or Dare* dengan konteks kearifan lokal memungkinkan dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk memenuhi keinginan tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian ilmiah yang berjudul yaitu **“Pengaruh Media Pembelajaran *Truth or Dare* Dengan Konteks Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Pada Materi Aljabar Kelas VII SMP.”**

B. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada siswa kelas 7 MTs Tijarotal Lantabur, Palembang, yang sedang mempelajari aljabar. Penelitian ini terutama memperhatikan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran “*Truth or Dare*”, dalam konteks pengetahuan lokal.

C. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan batasan topik yang telah dijelaskan di atas,

pertanyaan penelitian dalam studi ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Truth or Dare* dengan konteks kearifan lokal terhadap hasil belajar peserta didik materi aljabar kelas VII?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai oleh penelitian ini adalah untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran “*Truth or Dare*”, yang dengan konteks kearifan lokal, terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran aljabar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan Sekolah Menengah Pertama, yaitu mengenalkan media *Truth or Dare* dengan konteks kearifan lokal dalam peningkatan hasil belajar matematika peserta didik.

2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis yang diberikan dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi sumbangan positif terhadap kemajuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sekolah.
- b. Bagi pendidik, sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam proses pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- c. Bagi peserta didik, diharapkan minat belajar peserta didik akan meningkat, sehingga meningkat pula pemahaman dan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran matematika
- d. Bagi peneliti, sebagai tambahan pengetahuan dan wawasan yang berkaitan dengan karya tulis dan sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Studi (S1) pada Program Studi Pendidikan Matematika.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah dugaan sementara terhadap pernyataan – pernyataan penelitian. Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Truth or Dare* dengan konteks kearifan lokal terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi aljabar di kelas VII MTs Tijarotal Lantabur.
2. H_1 : Terdapat pengaruh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Truth or Dare* dengan konteks kearifan lokal terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi aljabar di kelas VII MTs Tijarotal Lantabur.

G. Variabel Penelitian

Variabel-variabel dalam penelitian ini meliputi bahan ajar “*Truth or Dare*”, yang didasarkan pada kearifan lokal, serta pencapaian belajar siswa dalam bidang aljabar di kelas VII. Bahan ajar tersebut digunakan dalam proses pembelajaran, sedangkan pencapaian belajar dievaluasi melalui tes akhir yang diberikan kepada para siswa.

H. Daftar Istilah

Daftar istilah atau daftar kunci dan definisinya yang ada dalam penelitian ini antara lain:

1. Media Pembelajaran merupakan alat bantu berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.
2. *Truth or Dare* terdiri dari kartu “*Truth*” dan kartu “*Dare*”. Kartu “*Truth*” berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan “Benar” atau “Salah”, sedangkan kartu “*Dare*” berisi pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan jawaban lengkap disertai petunjuk atau penjelasan.
3. Kearifan lokal mencakup berbagai pengetahuan, nilai, dan praktik yang telah berkembang dan diwariskan dalam masyarakat selama bertahun-tahun. Ketika kearifan lokal diintegrasikan ke dalam pembelajaran matematika, proses belajar menjadi lebih menarik serta lebih dekat dengan pengalaman dan budaya siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, M. (2013). *Potensi Kearifan Lokal Dalam Pembentukan Jati Diri dan Karakter Bangsa*.
- Anike, Handoko, & Hendri. (2018). Profil Kognitif Berfikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Matematika Model Jigsaw Melalui Pendekatan Discovery Learning. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 7(1). <https://doi.org/10.24235/eduma.v7i1.2900>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. RINEKA Cipta.
- Astuti, E. M., Novianti, R., & Febrialismanto. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI MEDIA ANIMALS MANIPULATIFE LOTTO PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ALFARIZKY KIDS KABUPATEN KAMPAR. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(1), 97–107. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v3i1.869>
- Desih, Taufik, M., & Stiawan, S. (2023). E D U K A S I Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Software Lectora Inspire Materi Wujud Zat Dan Perubahannya Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning. *EDUKASI: Jurnal Penelitian & Artikel Pendidikan*, 15(2), 2579–4965. <http://journal.ummgl.ac.id/nju/index.php/edukasi>
- Dhoruri, A. (2024). *Matematika* (L. Divika, Ed.; 2nd ed.). PT QUANDRA INTI SOLUSI.
- Echlos, J., & Shadily, H. (2000). *Kamus Inggris - Indonesia* (J. M. Echlos, Ed.; cetak ulang). Cornell University Press.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. 02, 106–114.
- Gani, M. A., Tumewu, W. A., & Wola, B. R. (2022). Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Anugerah Tondano pada Pembelajaran IPA di Era Pandemi Covid-19. In *SCIENING: Science Learning Journal* (Vol. 3, Number 1). <http://ejurnal.unima.ac.id/index.php/sciening>
- Harmelia, D., & Djuwita, P. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Membangun Sikap Mandiri dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 75 Kota Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 5(2), 346–354. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v5i2.14749>

- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, R., & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *Indonesian Journal of Intellectual Publication*, 1(3), 204–211. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.125>
- Hidayat, A. (2019). *Implementasi Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Sebagai Manifestasi Tujuan Pembelajaran Matematika SD*.
- Indayanti, E. N., Astriani, D., & Supriyono. (2022). *Penerapan Permainan Truth Or Dare Materi Sistem Ekskresi terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP*.
- Januaris, P., Nainggolan, A., Juliper, N., Silaban, B., & Tumanggor, R. M. (2022). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa melalui Bimbingan Belajar Menggunakan Alat Peraga Rangkaian Listrik. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 70–77. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.818>
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, A. R., Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 404–411.
- Karimah, L., Antika, W. T., & Nur, D. M. M. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Kelas VIII Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Game. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02(03), 107–113.
- Khusna, A. N., & Waslah. (2021). Hubungan Tingkat Kecerdasan Emosional Dengan Kedisiplinan Santri Dalam Menjalankan Peraturan Di Pondok Pesantren. *JoEMS: Journal of Education and Management Studies*, 4, 13–20.
- Lestari, S. (2020). *Improving Mathematics Learning Outcomes Using Learning Media with Concrete Objects*. 4, 1580–1586. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, azzahra W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Meruya Selatan 06 Pagi. In *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 3, Number 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maharani, N., Dewi, E. P., Muzakkiyah, D. F., Azkiyah, S. R., Sukma, I., & Muhtarom, T. (2025). Model Pembelajaran yang Efektif dalam Penanaman Pendidikan Karakter Sejak Dini pada Sekolah Alam. *JURNAL BASICEDU*, 9, 37–49. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i1.9231>
- Maryatun. (2017). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA PGRI 1 Metro Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 5, 152–159.
- Mimmah, M., Nasir, M., & Syahril. (n.d.). *Peningkatan Hasil Belajar Kognitif*

Sains IPA Fisika Siswa Dengan menerapkan Media Permainan Truth or Dare Progm Studi Pendidikan Fisika FKIP.

- Muhammad, N. D., Saputra, Z. A., & Hermawan, H. (2024). Pelatihan Baca Al Quran dengan Metode Iqro Bagi Calon Guru TPQ Dusun Piyaman II. *Efada : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 63–68. <https://doi.org/10.54214/efada.vol1.iss1.707>
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbassis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & PENDIDIKAN*, 6, 106–118.
- Nurfatimah, S. A., Hasna, S., & Rostika, D. (2022). Membangun Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (SDGs). *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6145–6154. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3183>
- Pengambu, F. D., Tiwa, T. M., & Tuerah, R. M. S. (2023). *Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (TOD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Kakaskasen II Tellma Monna Tiwa*. 6(2), 205–212.
- Priatmoko, S., Binadja, A., & Putri, S. T. (2008). Pengaruh Media Permainan Truth And Dare Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Dengan Visi SETS. In *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* (Vol. 2, Number 1).
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Edukasi Lingkungan Agen P VS Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86. <https://doi.org/10.31602/tji.v11i2.2784>
- Puspitorini, P., & Deptiyani, R. D. (2020). Penggunaan Media Ajar Bahasa Inggris Pada LPK English Best Course (EBC). *GARUDA*, 5, 121–125.
- Putri, R. D. P., Suyadi, S., & Siregar, V. V. (2021). Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19 Ditinjau Dari Teori Konstruktivisme. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i1.7671>
- Putri, T. D., Gusmaneli, & Haq, Z. (2025). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 115–125. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1540>
- Rihlasyita, W., & Rahmawati, R. D. (2022). Analisis Penerapan Metode PAIKEM GEMBROT dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Era Pandemi. *EDUSCOPE*, 08, 40–55.
- Sadiman, A., Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2009). *Media Pendidikan*.
- Santoso, A. (2010). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian Penelitian. *Jurnal Penelitian*, 14, 1–17.

- Saputro, K. A., Sari, C. K., & Winarsi, S. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1735–1742. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.992>
- Saraswati, E., & Sulistyani, N. (2023). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Maatematika PadaKonteks Kurikulum Merdeka dan Hasil Belajar Siswa SMP N 2 Girimulyo. *Jurnal Math-UMB.EDU*, 10(3), 174–180. <https://doi.org/10.36085/mathumbedu.v10i3.5124>
- Setiawati, S. M. (2018). “HELPER” Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA TELAAH TEORITIS: APA ITU BELAJAR ? *Helper: Jurnal Bimbingsn Dan Konseling FKIP UNIPS*, 35(1), 31–45.
- Sitohang, C. R., Thesalonika, E., & Siajabat, D. (2023). Pengaruh Media Truth or Dare Terhadap Hasil Belajar Matematika di Kelas IV SD Negeri 122357 Pematang Siantar. In *Jurnal Riset Ilmiah* (Vol. 2, Number 10).
- Sudirman, I. N., & Ardiani, N. N. (2026). Peran Media Pembelajaran dalam Menciptakan Pembelajaran yang Aktif dan Menyenangkan. *EDUCATION JOURNAL*, 1(4), 2317–2326. <https://doi.org/10.63822/nxtavk38>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Sutopo, Ed.; 2nd ed.). ALFABETA.
- Sya'bana, R. A., & Qomariyah, N. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal yang Dikembangkan Guru untuk Meningkatkan Engagement Siswa Sekolah Dasar. *JOEBAS Journal of Education, Behavior, and Social Studies E-ISSN*, 1(02), 116–125. <https://banisalehjurnal.ubs.ac.id/index.php/joebas>
- Tari, H. D., Suwirta, U., & Dedeh. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di MAN 2 Kota Tasikmalaya. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 19–26.
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 209–228. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>
- Wani, A. S., Yasmin, F. A., Rizky, S., Syafira, & Siregar, D. Y. (2024). Penggunaan Teknik Observasi Fisik dan Observasi Intelektual Untuk Memahami Karakteristik Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 3734–3743.
- Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah

Dasar. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan* (Vol. 22, Number 2).